

## *PIXTON* NA SALA DE AULA: UMA EXPERIÊNCIA FORMATIVA PARA PROFESSORES DE LÍNGUA PORTUGUESA

ALBINA PEREIRA DE PINHO

Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Sinop, Mato Grosso, Brasil

ELEANDRA NEGRI COSTA

Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Sinop, Mato Grosso, Brasil

JOSE ISAVAM OLIVEIRA SILVA

Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Sinop, Mato Grosso, Brasil

---

**RESUMO:** Apresentamos, neste texto, uma experiência de formação promovida para professores de língua portuguesa da Educação Básica. O objetivo consistiu em explorar as potencialidades do recurso *Pixton* na produção de histórias em quadrinhos, considerando os elementos de uma narrativa. Para tanto, adotamos a abordagem da pesquisa qualitativa, sob os princípios da pesquisa-ação. As ações de formação basearam-se na perspectiva da aprendizagem colaborativa, proposta por Freire (1983; 1996). A partir dessa experiência empírica e, em diálogo com Soares (2002), Moran (2013), e Santos e Silva (2021), compreendemos que o *Pixton* possui potencialidade para *(re)significar* os processos de mediação do ensino e da aprendizagem de língua portuguesa.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Pixton*; Ensino e Aprendizagem; Língua portuguesa; Formação de Professores.

---

### INTRODUÇÃO

Neste artigo, relatamos uma experiência de formação, intitulada "O Uso do *Pixton* na Produção de HQs", realizada no âmbito de um Curso de Inserção Social, uma das ações preconizadas pelo Programa de Pós-graduação *Stricto Sensu*, em nível de Mestrado Acadêmico em Letras (PPGLetras), da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Campus Universitário de Sinop<sup>1</sup>. O principal objetivo, nesta pesquisa, consistiu em explorar as potencialidades do *Pixton*, um *software online*, na produção de histórias em quadrinhos, levando em consideração os elementos narrativos.

Dada a natureza do estudo, para consecução da proposta de intervenção, assumimos os preceitos da pesquisa-ação, de abordagem qualitativa, visto que a preocupação se centrou nos aspectos da realidade que, por sua vez, não podiam ser quantificados, mas sim interpretados. Ou seja, uma investigação social com base empírica, tendo participação planejada dos pesquisadores (Paiva, 2019). Para análise dos dados produzidos no processo, dialogamos, principalmente, com os estudos e reflexões de Soares (2002), Moran (2013) e Santos e Silva (2021).

Para o planejamento das atividades de intervenção-ação, tomamos como referência as discussões, experiências e reflexões contidas no trabalho de conclusão de curso de Chimainski (2018). A autora desenvolveu uma pesquisa-ação que forneceu embasamento teórico e serviu como um guia prático para a intervenção proposta no curso de inserção social ora compartilhado nessa experiência.

O curso de formação sobre o uso do *Pixton* na mediação do ensino e aprendizagem de língua portuguesa, que ora apresentamos, caracteriza-se como uma atividade de pesquisa-ação. Para tanto, as ações aconteceram de forma *online*, combinadas por momentos síncronos e assíncronos. Para os encontros síncronos, utilizamos a plataforma do *Google Meet*, quinzenalmente, com uma duração de duas horas. Durante esses encontros, adotamos uma abordagem de aprendizagem colaborativa, a fim de mobilizar o diálogo, a reflexão e a troca de experiências entre os participantes.

As atividades assíncronas foram realizadas ao longo de quatro horas, durante as quais os participantes leram materiais de apoio e textos reflexivos sobre o uso do *Pixton* no ensino da língua portuguesa, disponibilizados na plataforma *Google Classroom*. Consoante as observações feitas por Soares (2002), a tela como um espaço de escrita acarreta transformações notáveis nas dinâmicas de produção e leitura de diferentes gêneros textuais:

A tela, como novo espaço de escrita, traz significativas mudanças nas formas de interação entre escritor e leitor, entre escritor e texto, entre leitor e texto e até mesmo, mais amplamente, entre o ser humano e o conhecimento. [...] a tela como espaço de escrita e de leitura traz não apenas novas formas de acesso à informação, mas também novos processos cognitivos, novas formas de conhecimento, novas maneiras de ler e de escrever, enfim, um novo letramento, isto é, um novo estado ou condição para aqueles que exercem práticas de escrita e de leitura na tela (Soares, 2002, p. 151-152).

Conforme as ideias da autora, além de oferecer novas oportunidades de acesso à informação, as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC)<sup>2</sup>, resultam na criação de processos cognitivos inovadores, formas de conhecimento distintos e abordagens renovadas de leitura e escrita, estabelecendo, dessa maneira, um novo modelo de letramento em língua portuguesa.

Com base nas reflexões de Soares (2002), compreendemos que, ao explorar o uso do *Pixton* como recurso para a produção de histórias em quadrinhos, abre-se caminho para uma nova abordagem de letramento digital no ambiente escolar e da sala de aula, que se adequa às demandas atuais da era digital.

Nesse contexto, o *software Pixton* desponta como uma ferramenta versátil e poderosa para a criação de histórias em quadrinhos digitais. Ao explorar suas potencialidades, visamos proporcionar aos participantes da formação a oportunidade de desenvolver competências sobre o letramento digital e, ao mesmo tempo, mobilizar suas criatividades e habilidades narrativas.

O dispositivo metodológico adotado para a formação permitiu um envolvimento ativo dos participantes no processo de aprendizagem, visto que mobilizou a reflexão crítica e, ao mesmo tempo, promoveu a construção coletiva do conhecimento. Por meio dos momentos formativos síncronos e assíncronos, proporcionamos um ambiente propício para a troca de experiências, discussões e construção colaborativa.

Ao compartilharem suas narrativas e reflexões durante a formação, os participantes evidenciaram os resultados imediatos sobre o uso do *Pixton* na produção de histórias em quadrinhos. Desse modo, conheceram o potencial da plataforma e a consideraram profícua na mediação pedagógica no ensino da língua portuguesa.

Somadas às considerações iniciais, apresentamos neste artigo as potencialidades do *Pixton* na produção de história em quadrinhos. Na sequência, compartilhamos as discussões e resultados e, nas considerações finais, reafirmamos que o *Pixton* se caracteriza importante artefato tecnológico na produção de história em quadrinhos na formação e na aprendizagem de língua portuguesa.

#### POTENCIALIDADES DO RECURSO *PIXTON* NA PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

O *Pixton*, uma notável ferramenta canadense premiada, destaca-se como uma plataforma *online* que capacita os usuários a conceberem histórias em quadrinhos de maneira envolvente. Reconhecido internacionalmente nos campos de comunicação digital e educação, o *Pixton* acumulou mais de dez prêmios de prestígio em virtude de sua excelência. Sua função primordial é proporcionar aos usuários a flexibilidade de criarem quadrinhos, tanto para entretenimento quanto para propósitos pedagógicos.

O *Pixton* oferece três modalidades de uso: "*Pixton* por diversão", que é gratuito e destinado ao uso pessoal; "*Pixton* por escolas", criado para instituições educacionais que pagam por um pacote e transformam a ferramenta em uma sala de aula virtual; e "*Pixton* por empresas", voltado para uso comercial. Por meio do uso do *Pixton*, os usuários têm acesso a recursos e ferramentas que possibilitam a criação de histórias em quadrinhos de forma interativa e envolvente.

Por meio de um estudo de pesquisa-ação que explorou a relevância do Letramento Digital no ensino superior, constatou-se que "o trabalho com a linguagem em tempos de pandemia da *Covid-19* se mostrou desafiador, exigiu letramentos múltiplos de docentes e discentes, dada a necessidade de distanciamento social". Fatores que acelerarão a adoção das Tecnologias Digitais de Comunicação (TDC) para continuar as atividades pedagógicas por meio do ensino remoto (Santos; Silva, 2021, p. 110).

Chimainski (2018) ressaltou a importância das ferramentas tecnológicas para alunos e professores na seleção e análise de interfaces adequadas para atividades de produção textual e leitura. O processo de análise de dados incluiu pesquisa *online*, seleção e avaliação de cinco recursos, adaptando a tabela de Reis e Gomes (2014). A pesquisa exploratória identificou o *Pixton* como o recurso preferencial para o planejamento de aulas de língua portuguesa, com foco na produção de histórias em quadrinhos com elementos narrativos.

Neste cenário, buscou-se compreender o potencial da plataforma *Pixton* para a compreendermos a escolha de Chimainski (2018). Com base no que se explorou sobre o *software*, a plataforma oferece aos alunos um ambiente específico para a criação de histórias e do aprimoramento de suas habilidades de escrita, combinando-as com o uso da tecnologia. Com a utilização do *Pixton* na mediação do ensino, é possível instigar os alunos a se tornarem autores ativos, uma vez que favorece o uso de diferentes linguagens, por meio de gêneros textuais de forma contextualizada a situações da vida

real, em contexto de atuação e prática social. Desse modo, eles se tornam protagonistas, como sujeitos-autores de suas próprias histórias.

Além de funcionar como estímulo à criatividade e à expressão individual, o uso do *Pixton* promove a aprendizagem de forma lúdica e envolvente. Os alunos podem criar personagens, cenários e diálogos, desenvolver suas narrativas e aprimorar suas habilidades de escrita de forma interativa.

No ambiente virtual da plataforma *Pixton*, os professores podem abordar os gêneros textuais de maneira significativa, conectando-os à prática social. Os alunos não apenas aprendem sobre gêneros literários, mas também aplicam seus conhecimentos ao produzir suas próprias histórias, ao explorar as características específicas de cada gênero e, simultaneamente, desenvolver suas competências comunicativas.

Além disso, o *Pixton* oferece recursos visuais e multimídia que complementam a narrativa textual, uma vez que permite que os alunos explorem diferentes linguagens e mídias. Eles podem adicionar ilustrações, efeitos visuais e até mesmo elementos sonoros às suas histórias, tornando-as mais envolventes e impactantes (Chimainski, 2018).

Outro aspecto interessante é que o *Pixton* promove a colaboração entre os alunos. Eles podem compartilhar suas histórias, fornecer feedback e interagir uns com os outros, apresenta potencial para estimular o trabalho em equipe e o desenvolvimento das habilidades sociais. Ao adotar o *Pixton* como recurso digital para o planejamento das aulas, os professores proporcionam uma abordagem inovadora e alinhada com as demandas da sociedade digital. Os alunos têm a oportunidade de desenvolver habilidades de escrita, criatividade, pensamento crítico, colaboração e fluência digital, preparando-os para enfrentar os desafios da sociedade globalizada do século XXI.

A maioria das ferramentas educacionais avaliadas por Chimainski (2018) se mostrou eficiente na sala de aula, compatíveis com a proposta de produção de textos. Isso reforça as evidências de que os recursos tecnológicos têm potencial para transformar a prática pedagógica e, por conseguinte, promover a reinvenção dos processos de ensino e aprendizagem. A autora destaca, ainda, que as ferramentas pedagógicas são complementos ao ambiente educacional, por isso exige pesquisa e planejamento para uso adequado. A esse respeito há uma concordância pelos autores deste texto com a autora sobre a afirmação de que é necessário que o professor explore e selecione as mais adequadas aos objetivos de ensino e aprendizagem de seus alunos.

No entanto, à luz das contribuições de Moran (2013), é importante enfatizar que o objetivo não é simplesmente incorporar as TDIC na sala de aula, mas sim empregá-las de maneira a realizar atividades variadas, atrativas e cuidadosamente direcionadas para engajar os alunos em um significativo e prazeroso processo de ensino-aprendizagem.

Utilizar esses recursos tecnológicos para meramente replicar a rotina e a previsibilidade das práticas tradicionais seria *subaproveitar* o imenso potencial que tais ferramentas têm a oferecer. Como destacado pelo autor, é insuficiente fazer apenas pequenos ajustes com as tecnologias atuais. É necessário promover uma série de mudanças significativas no que se refere à mediação da aprendizagem na sala de aula.

É essencial compreender que o espaço escolar passa por momento de transformação real, razão pela qual é fundamental convocar aqueles que estão dispostos e incentivá-los, permitindo tempo para a consolidação das experiências e uma avaliação

PINHO, A. P. de; COSTA, E. N.; SILVA, J. I. O.

equilibrada do que está funcionando; "precisamos trocar experiências, propostas e resultados" (Moran, 2013, p. 14).

Diante disso, é fundamental que os professores utilizem as TDIC de forma a promover a inovação nos métodos de ensino, com vistas a evitar a mera reprodução de práticas antiquadas e ineficientes. O uso de equipamentos tecnológicos e da Internet apenas para permitir que os alunos copiem um texto do Google, por exemplo, seria um desperdício do potencial desses dispositivos tecnológicos e de tudo o que eles podem oferecer aos seus usuários.

Além disso, as TDIC possibilitam a personalização da aprendizagem ao permitir que os alunos acessem uma variedade de recursos, informações e perspectivas, para expandir seus horizontes e estimular pensamento crítico. Os professores podem aproveitar essas ferramentas para criar ambientes de aprendizagem colaborativos, nos quais os alunos possam interagir, compartilhar ideias e construir conhecimento coletivamente.

Ademais, as TDIC oferecem oportunidades para o desenvolvimento de habilidades essenciais no século XXI, como a capacidade de buscar, analisar e avaliar informações de forma crítica, resolver problemas complexos, colaborar de forma virtual e comunicar-se efetivamente em diversos contextos. Ao explorar essas tecnologias de maneira criativa e reflexiva, os educadores capacitam os alunos a se tornarem cidadãos preparados para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo, principalmente, aos que se referem aos letramentos digitais.

É imprescindível que os professores acolham o potencial transformador das TDIC e incorporem essas ferramentas de maneira estratégica em sua prática pedagógica. Ao fazê-lo, estarão proporcionando uma educação mais relevante, engajadora e alinhada com as demandas da sociedade atual. Utilizar esses recursos apenas para replicar a rotina e a previsibilidade das práticas tradicionais seria desperdiçar o potencial que eles têm a oferecer.

Para se tornar um educador inovador, o professor deve se adaptar e estar aberto a realizar experimentações novas e benéficas. Dessa forma, ele pode preparar seus alunos para entender a relevância dessas tecnologias não apenas como fonte de entretenimento, mas principalmente como ferramentas essenciais para o seu desenvolvimento educacional. Conforme preconiza a BNCC,

A escola precisa utilizar criativamente a potencialidade das TDICs, pois segundo o documento oficial deve-se compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais coletivos (Brasil, 2018, p. 9).

Nessa visão, as TDIC devem estar presentes no ambiente escolar, porém, é fundamental que sejam utilizadas de maneira eficaz, com o intuito de despertar o interesse dos alunos e fornecer-lhes a contribuição necessária para que se tornem cidadãos críticos e conscientes de seus direitos e responsabilidades na sociedade.

Outro benefício importante é a promoção da autonomia e autoria dos alunos, uma vez que as TDIC permitem a criação de projetos e produções digitais, nos quais os

alunos podem expressar suas ideias e perspectivas de forma autônoma, criativa e original. Isso fortalece sua autoconfiança, motivando-os a serem protagonistas ativos de sua própria aprendizagem.

É importante ressaltar que, no ensino superior, assim como na educação básica, existe carência em capacitar os professores para o uso das TDIC na mediação do processo de ensino e aprendizagem. Dados apontados em trabalhos já desenvolvidos pela primeira autora deste artigo revelaram dificuldades dos professores diante da necessidade de utilizar as TDC (Santos; Silva, 2021).

Mediante um estudo de pesquisa-ação, que teve como propósito abordar a importância do letramento digital no ensino superior, observou-se que “o trabalho com a linguagem em tempos de pandemia da Covid-19 se mostrou desafiador, visto que demanda letramentos múltiplos de docentes e discentes, dada a necessidade de afastamento social”. Fatores estes que aceleraram a adesão ao uso de TDC para dar continuidade nas atividades pedagógicas por meio do ensino remoto (Santos; Silva, 2021, p. 110).

Na atualidade, mesmo após o fim da necessidade de distanciamento social, trabalhar com a linguagem no contexto pós-pandemia da Covid-19 continua, ainda, um desafio, visto que, tanto os professores quanto os alunos, em diversos contextos educacionais, enfrentam demandas específicas para desenvolver ações pedagógicas no formato *online*, e habilidades de letramento para os diversos contextos sociais.

As aulas remotas se mostraram uma alternativa viável para manter as ações de ensino durante a pandemia, assim como é destacado no referido estudo de Santos e Silva (2021). Hoje, a modalidade continua, como uma estratégia a diferentes contextos e necessidades dos alunos. Entretanto, podem causar cansaço a depender da abordagem metodológica de ensino utilizada para tal. Desse modo, é fundamental investir em práticas de letramento que considerem a evolução da língua e as transformações constantes do contexto social.

Diante desse cenário, torna-se fundamental rever as concepções de educação linguística, ensino, aprendizagem, planejamento e metodologias de ensino, levando em consideração as mudanças emergentes e os novos desafios que o contexto atual apresenta. Conforme destacado por Santos e Silva (2021), é imprescindível a busca por estratégias pedagógicas adequadas ao ensino mediado pelas TDIC. Além disso, é essencial explorar de forma criativa as inovações tecnológicas, a fim de proporcionar uma educação de qualidade que estimule o engajamento dos alunos e o desenvolvimento de suas habilidades linguísticas em um ambiente virtual.

## ANÁLISES E RESULTADOS

O curso "As Tecnologias Digitais como Suporte na Mediação do Ensino de Língua Portuguesa" foi uma iniciativa inovadora realizada no período de 13 de abril a 08 de junho de 2023, com o intuito de promover a formação contínua de gestores, professores da área de Linguagens e demais interessados. O curso buscou explorar as potencialidades das Tecnologias Digitais como ferramenta pedagógica no ensino da língua portuguesa, promovendo, assim, a educação linguística e literária dos educandos.

Com um total de 60 vagas disponíveis, o curso alcançou seu objetivo geral, ao proporcionar, aos professores, instrumentos e estratégias para a incorporação das Tecnologias Digitais no processo educacional, o que promoveu, assim, uma abordagem mais dinâmica no ensino de Língua Portuguesa.

Para a elaboração do planejamento desta atividade da pesquisa-ação, valemos dos estudos de Chimainski (2018), apresentados em seu artigo de conclusão do curso de Especialização em Tecnologia da Informação e Comunicação Aplicadas à Educação (EaD). O artigo analisou as dificuldades de aprendizagem relacionadas à produção textual no contexto educacional brasileiro, por isso propôs uma reflexão sobre a necessidade de reavaliar as estratégias de ensino, incorporando recursos tecnológicos. Os resultados da pesquisa serviram de referência para as discussões teórico-práticas do curso. Para isso, solicitamos que os participantes fizessem a leitura antes do encontro síncrono.

Conforme já mencionado neste texto, entre as ferramentas analisadas por Chimainski (2018), o *Pixton* foi considerado a melhor opção para a mediação do ensino e aprendizagem dos alunos em leitura e produção de texto, levando em conta os elementos de uma narrativa. A autora descreve, também, em seu trabalho, um plano de aula sobre a construção de HQs na plataforma *Pixton*, e passo a passo para ser transposto para a sala de aula, por professores de língua portuguesa, conforme o quadro a seguir:

Quadro 01 – Sugestão de planejamento

Objetivo geral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produzir uma história, considerando os elementos de uma narrativa, usando o recurso <i>Pixton</i>, disponível na internet.</li> </ul>		
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar o ambiente digital para a produção das histórias;</li> <li>• Criar um "Avatar" dentro da ferramenta e começar a montar a história;</li> <li>• Desenvolver a história com o tema escolhido pelos alunos;</li> <li>• Revisar e reescrever a história;</li> <li>• Divulgar as histórias produzidas pelos alunos; socializar as produções.</li> </ul>		
Aula	Duração	Atividade/desenvolvimento	Conteúdo trabalhado
1	2 horas	Apresentação da ferramenta <i>Pixton</i> e desenvolvimento do letramento digital.	Introdução para mostrar e explicar a ferramenta. Criação da conta. Exploração da página inicial da ferramenta e de como adicionar/criar histórias.
2	1 hora	Apresentação da narrativa e seus elementos.	Estruturação da narrativa.
3	2 horas	Criação de um "Avatar".	Criação de <i>avatars</i> que representam o aluno na narrativa. Desenvolver o <i>avatar</i> como forma de sentir-se parte integrante da história aproximando-se mais com a identificação da mesma.
4	2 horas	Produção de uma narrativa.	Escrita do texto no ambiente <i>Pixton</i> a partir dos personagens e cenários criados anteriormente.
5	2 horas	Revisão e reescrita.	Reescrita da narrativa a partir de <i>feedbacks</i> do professor.
6	2 horas	Socialização.	Socialização das produções com todos da turma (painel).

Fonte: Chimainski (2018).

À luz das contribuições de Chimainski (2018), apresentadas no quadro 02, elaboramos o roteiro de formação conforme exposto, em síntese no quadro a seguir:

Quadro 02 – planejamento para a formação

<b>Módulo 02</b>	O uso do Pixton Produção de HQs de forma online com
<b>Carga horária</b>	2 h ( <i>Google Meet</i> ) 4 h ( <i>Google Classroom</i> )
<b>Objetivos:</b> possibilitar a formação de professores para o uso do recurso <i>Pixton</i> (online) na produção de HQs, considerando os elementos de uma narrativa.	
<b>Metodologia:</b> - 02 horas de atividade síncrona, com a apresentação da ferramenta <i>Pixton</i> e desenvolvimento do letramento digital, trabalhando a criação da conta e a exploração da página inicial da ferramenta; - 04 horas de atividades assíncronas para desenvolvimento de leitura dos materiais de apoio e dos textos reflexivos sobre o uso dessa ferramenta no ensino de língua portuguesa; apropriação dos conteúdos e realização das atividades práticas postadas na plataforma <i>Classroom</i> .	
<b>Atividades:</b> - Aula expositiva dialogada para exploração da ferramenta; - Passo a passo para a abertura da conta pessoal no <i>Pixton</i> ; - Leitura dos materiais e apropriação dos conteúdos postados na plataforma <i>Classroom</i> ; - Estruturação de uma narrativa; - Criação de avatares no ambiente <i>Pixton</i> ; - Formação de grupos de 4 pessoas para a produção de uma narrativa em HQ a partir dos cenários e personagens criados anteriormente; - Postagem da HQ na plataforma <i>Classroom</i> .	

Fonte: Elaborado pelos autores.

As ações formativas sobre o "Uso do *Pixton* na Produção de HQs" (terceiro módulo do curso) tiveram como objetivo promover a formação de professores para o uso da plataforma *Pixton* na produção de HQs *online*, considerando os elementos de uma narrativa. O momento síncrono ocorreu em 27 de abril de 2023, por meio da plataforma *Google Meet*, com duração de duas horas. Durante essas sessões, adotamos uma abordagem de aprendizagem colaborativa, inspirada nas ideias de Freire (1983), que destacam a importância da construção coletiva do conhecimento por meio do diálogo, reflexão e troca de experiências entre os participantes.

Destacamos, ainda que, mesmo o curso sendo planejado para professores de língua portuguesa da Educação Básica, visto que as inscrições foram disponibilizadas de forma em ambiente virtual, abertas ao público, para adesão voluntária, inscreveram-se

PINHO, A. P. de, COSTA, E. N., SILVA, J. I. O.

professores do ensino superior de outras áreas de conhecimento que aderiram a proposta. Tais dados vão ao encontro ao que dialogamos na seção anterior, sobre o uso das TDIC na mediação do ensino superior. O quadro a seguir ilustra alguns momentos das ações realizadas no momento da formação síncrona:

Quadro 03 – Registros do momento síncrono

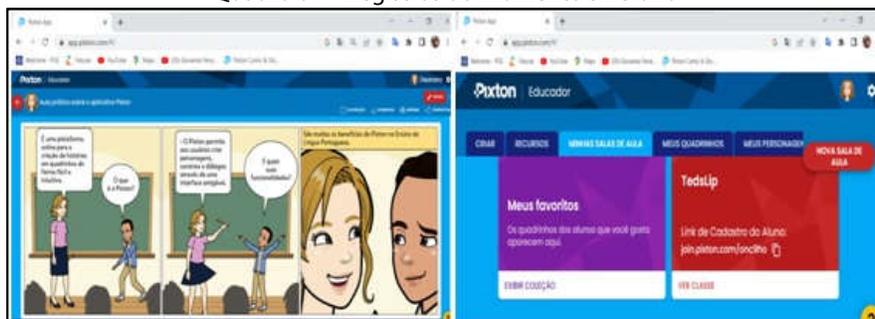


Fonte: Elaborado pelos autores.

Na primeira imagem, a mediadora<sup>3</sup> apresenta o planejamento da ação, por meio de telas em slides, na plataforma *Google Meet*. Ainda durante esse encontro, houve o aprofundamento das discussões a partir das obras sugeridas aos participantes, disponibilizadas na plataforma *Google Classroom*, com o objetivo de compartilhar as possibilidades e contribuições do ambiente virtual da plataforma *Pixton* para a mediação da aprendizagem dos alunos em leitura, escrita e letramento digital, conforme estabelecido na Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), assim como mostra a segunda imagem, que expõe partes das telas de slide compartilhadas com os professores/cursistas.

As atividades práticas realizadas no encontro síncrono foram conduzidas por meio de uma abordagem experimental e intuitiva. Foi apresentada a ferramenta *Pixton* e promovido o letramento digital dos participantes, de modo a explorar a página inicial da plataforma e, simultaneamente, permitir que cada cursista criasse sua conta no ambiente *Pixton*, bem como sua sala de aula virtual e seus avatares.

Quadro 04 – Registros do momento síncrono



Fonte: Elaborado pelos autores.

O quadro 04, apresentado acima, são mostrados os avatares, a HQ e sala virtual da turma, na plataforma *Pixton*, com o nome Tedslip (As Tecnologias Digitais como Suporte na Mediação do Ensino de Língua Portuguesa), além do link de acesso para os professores/cursistas acessarem a sala e criarem os avatares e a HQ como atividade final do curso. Essa ação foi realizada no momento da formação, com o objetivo de detalhar passo a passo o ambiente virtual aos professores/cursistas. Além disso, estes já criaram seus avatares durante a atividade síncrona.

Nas atividades assíncronas, os alunos contemplaram quatro horas de atividade, conforme o planejamento. Para efetividade dessa etapa, os participantes leram os materiais de apoio, que consistiam em textos reflexivos sobre o uso do *Pixton* no ensino de língua portuguesa; assistiram aos vídeos tutoriais e realizaram a atividade final. Essa atividade consistiu na produção de uma narrativa reflexiva em HQ, sobre o uso da ferramenta no ensino e aprendizagem de língua portuguesa utilizando a plataforma *Pixton*, conforme exposto na imagem acima.

A finalização da atividade ocorreu com a postagem da HQ produzida por cada participante na sala virtual do curso, criada na plataforma do *Pixton*. Vale lembrar que a professora mediadora foi quem criou a turma e disponibilizou o *link*, e, por isso, a docente tinha acesso em tempo real a essa atividade prática, realizada pelos professores/cursistas.

Os participantes puderam conhecer, desenvolver a fluência digital e dominar o recurso *Pixton*, ao desenvolverem habilidades e competências necessárias para utilizá-lo nas atividades de ensino e aprendizagem de leitura, escrita e produção de HQs com seus alunos. Os momentos assíncronos proporcionaram flexibilidade e permitiram que os participantes concluíssem as atividades de acordo com suas disponibilidades de tempo/horário.

Na efetividade da formação, a sugestão de planejamento elaborada por Chimainski (2018) foi abordada de forma detalhada aos professores participantes da formação, como opção para adaptar a atividade de acordo com suas turmas. Além disso, o trabalho completo também foi disponibilizado junto aos demais materiais de leitura, no ambiente virtual *Google Classroom*.

Consideramos que a formação atingiu os objetivos propostos, uma vez que atendeu às expectativas dos professores em relação à aprendizagem do uso do *Pixton* para a produção de histórias em quadrinhos de forma *online*. Os resultados imediatos dessa ação ficaram evidentes nas narrativas das experiências compartilhadas pelos participantes durante o encontro síncrono no *Google Meet* e no grupo de *WhatsApp* criado para interação entre os participantes.

A imagem postada no quadro 05 destaca a tela inicial de entrada de cada material e atividade na Plataforma *Classroom*. Ao clicar em cada item (Artigo para leitura obrigatória; tutorial em vídeo; sugestões de leitura e de vídeos tutoriais; e atividade final), o professor cursista acessava todo o material e orientações de cada uma das atividades, para que este conseguisse desenvolver o aprendizado de forma autônoma.

A seguir destacamos um quadro que ilustra a forma de organização do material e atividades postadas no *Google Classroom*.

Quadro 05 – Captura de tela dos materiais postados para as atividades do módulo



Fonte: Elaborado pelos autores.

A longo prazo, esperamos que esses professores/cursistas possam compartilhar essas experiências com seus alunos do ensino básico e/ou superior. Isso, por sua vez, contribuirá para melhorar o ensino e a aprendizagem dos alunos, ao capacitá-los no processo de desenvolvimento das competências e habilidades de letramento digital de forma autônoma.

#### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo apresentamos um recorte de uma experiência de formação sobre “O Uso do *Pixton* na Produção de HQs”, destacando suas potencialidades como recurso pedagógico e ressaltando a importância do letramento digital na formação de professores e alunos. Mediante essa experiência de formação, espera-se contribuir para o avanço das práticas educacionais, aproveitando as oportunidades oferecidas pela era digital e incentivando a criação de narrativas criativas e significativas por meio do recurso *Pixton*.

A formação oferecida no âmbito do PPGLetras da UNEMAT buscou integrar teoria e prática, fornecer embasamento teórico sobre o uso do *Pixton* no ensino de língua portuguesa, ao mesmo tempo em que os participantes foram encorajados a

experimentar a plataforma, criar suas próprias histórias em quadrinhos e refletir sobre o potencial dessa ferramenta no contexto educacional.

A expectativa é de que esses professores/cursistas, agora com formação específica no uso do recurso *Pixton*, se tornem agentes multiplicadores, compartilhem suas experiências com os alunos e incentive-os a desenvolver competências de letramento digital de forma autônoma.

Os resultados da experiência, em tela, apontam que o *Pixton* se caracteriza uma ferramenta que apresenta amplo potencial no processo de produção de narrativas *online*, o que favorece o engajamento de professores e alunos nas práticas de letramentos digitais e, ao mesmo tempo, no desenvolvimento de percepções crítico-analíticas.

Como professores pesquisadores, esta experiência com uso do *Pixton* na formação de professores mobilizou-nos a pretensão de dar continuidade a esse estudo, com vistas a aprofundar o diálogo e a troca de experiências sobre o uso do *Pixton* na produção de histórias em quadrinhos. Com isso, a ampliação dos conhecimentos teórico e prático, a investigação das novas possibilidades e a compreensão de outros aspectos do letramento digital no contexto educacional tornam-se imprescindíveis.

Ademais, não se pode negar o elemento fundamental para o processo de ensino e aprendizagem: a relação entre professor e aluno. Consideramos importante que toda prática de ensino seja mediada pelo professor, o que reforça a importância da formação continuada dos professores para o uso das TDIC no processo de ensino e aprendizagem.

Artigo recebido em: 01/07/2023

Aprovado para publicação em: 17/01/2024

---

#### PIXTON IN THE CLASSROOM: A TRAINING EXPERIENCE FOR PORTUGUESE LANGUAGE TEACHERS

**ABSTRACT:** In this text, we present a training experience promoted to Portuguese language teachers in basic education. The objective was to explore the potential of the Pixton resource in the production of comic books, considering the elements of a narrative. To this end, we adopted a qualitative research approach, under the principles of action research. The training actions were based on the perspective of collaborative learning, proposed by Freire (1983; 1996). From this empirical experience and, in dialogue with Soares (2002), Moran (2000), and Santos e Silva (2021), we understand that Pixton has the potential to (re)signify the mediation processes of language teaching and learning Portuguese.

**KEYWORDS:** Pixton; Teaching and Learning; Portuguese Language; Teacher Training.

---

PINHO, A. P. de; COSTA, E. N.; SILVA, J. I. O.

## PIXTON EN EL AULA: UNA EXPERIENCIA DE FORMACIÓN PARA PROFESORES DE LENGUA PORTUGUESA

**RESUMEN:** En este texto presentamos una experiencia de formación promovida a profesores de lengua portuguesa en educación básica. El objetivo fue explorar el potencial del recurso Pixton en la producción de cómics, considerando los elementos de una narrativa. Para ello, adoptamos un enfoque de investigación cualitativa, bajo los principios de la investigación acción. Las acciones formativas se basaron en la perspectiva del aprendizaje colaborativo, propuesta por Freire (1983; 1996). A partir de esta experiencia empírica y, en diálogo con Soares (2002), Moran (2000) y Santos e Silva (2021), entendemos que Pixton tiene el potencial de (re)significar los procesos de mediación de la enseñanza de la lengua y el aprendizaje del portugués.

**PALABRAS CLAVE:** Pixton; Enseñando y Aprendiendo; Lengua Portuguesa; Formación de Profesores.

---

## NOTAS

1 - Este relato de experiência compôs o terceiro módulo de formação promovido no Curso de Extensão e Inserção Social intitulado "As Tecnologias Digitais como Suporte na Mediação do Ensino de Língua Portuguesa", institucionalizado na Pró-reitora de Extensão e Cultura (PROEC), mediante o parecer nº CR014-2023 e coordenado pela primeira autora deste trabalho.

2 - Soares *et al.* (2015) asseveram que as TDICs se integram em bases tecnológicas que possibilitam, a partir de equipamentos, programas e mídias, a associação de diversos ambientes e indivíduos numa rede, facilitando a comunicação entre seus integrantes, ampliando as ações e possibilidades já garantidas pelos meios tecnológicos. Para que as TDICs sejam importantes meios de fomento no desenvolvimento das habilidades do estudante, as práticas e recursos do processo educacional precisam ser reestruturados, acompanhando o avanço das tecnologias e o desenvolvimento das habilidades para seu uso. Embora os autores utilizem a sigla TDICs no plural, para este trabalho, adotou-se a sigla no singular TDIC.

3 - No encontro síncrono, a mediação ficou sob a responsabilidade da segunda autora deste trabalho.

---

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Define o conjunto orgânico e progressivo das aprendizagens essenciais na Educação Básica. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base (mec.gov.br). Acesso em: 13 dez. 2022.

CHIMAINSKI, D. **Atividade Didática: o pixton como ferramenta para a produção textual**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Tecnologias Digitais da

Educação) – Centro de Artes e Letras, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/15374?show=full>. Acesso em: 12 mar. 2023.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 12. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

MORAN, J. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. São Paulo: Papirus, 2013.

PAIVA, V. L. M. O. **Manual de pesquisa em estudos linguísticos**. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2019. 160p.

REIS, S. C.; GOMES, A. F. Podcasts para o ensino de Língua Inglesa: análise e prática de Letramento Digital. **Calidoscópio**, São Leopoldo, v. 12, n. 3, p. 367-379, 2014. Disponível em: <https://revistas.unisinus.br/index.php/calidoscopio/article/view/cld.2014.123.11>. Acesso em: 10 mai. 2023.

SANTOS I. S.; SILVA, A. P. P. Letramento digital: a premência e as perspectivas no contexto da educação superior. **Revista Philologus**, Rio de Janeiro, ano 27, n. 79, p. 94-112, 2021. Disponível em: <https://www.revistaphilologus.org.br/index.php/rph/article/view/15>. Acesso em: 26 jun. 2023.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita e escrita: letramento na cibercultura. Educação e Sociedade: **Revista de Ciência e Educação**, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf>. Acesso em: 21 jul. 2021.

SOARES, S. J. *et al.* Tecnologia digital de informação e comunicação (TDICs). *In: Glossário Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio/ Fiocruz*. Manguinhos, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC) | Glossário TDICs Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (fiocruz.br). Acesso em: 01 jul. 2023.

---

ALBINA PEREIRA DE PINHO: Mestre e Doutora em Educação pela UFRGS e Pós-doutora em Letras pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS), unidade universitária de Campo Grande. Professora permanente do Mestrado Acadêmico de Letras (PPGLetras) e do Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS), da UNEMAT, Câmpus de Sinop.

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5139-9299>

E-mail.: [albina@unemat.br](mailto:albina@unemat.br)

PINHO, A. P. de; COSTA, E. N.; SILVA, J. I. O.

---

ELEANDRA NEGRI COSTA: Especialista em Gestão e organização de Escolas (2021), Discente do Mestrado Acadêmico em Letras (PPGLetras), UNEMAT, Câmpus de Sinop (2022-2024) e membro Grupo de Estudos sobre Pesquisa Narrativa no Ensino-aprendizagem de Línguas (GEPENEL). Atualmente é Professora da rede Estadual de Educação de Mato Grosso (SEDUC/MT).

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1434-8836>

E-mail: [eleandra.negri@unemat.br](mailto:eleandra.negri@unemat.br)

---

JOSÉ ISAVAM OLIVEIRA SILVA: Discente do Mestrado Acadêmico em Letras (PPGLetras), UNEMAT, Câmpus de Sinop. Professor da Educação Básica da Rede Estadual de educação de Mato Grosso.

Orcid: <https://orcid.org/0009-0005-2026-7129>

E-mail: [isavam.silva@unemat.br](mailto:isavam.silva@unemat.br)

---

Este periódico utiliza a licença *Creative Commons Attribution 4.0*, para periódicos de acesso aberto (*Open Archives Initiative - OAI*).